

Pengaruh *Small Sided Games* Terhadap Motivasi Pada Pembelajaran Sepakbola

Rio Wahyu Rinaldi*, Gatot Darmawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*riowahyurinaldi10@gmail.com

Abstrak

Small sided games merupakan suatu permainan yang mirip dengan permainan sepakbola pada umumnya, yang membedakan kedua permainan tersebut yaitu ukuran lapangan dan juga peraturan permainannya. Permainan sepakbola sesungguhnya dengan peraturan yang sudah dibuat sedemikian rupa dan tidak bisa diubah-ubah, sedangkan permainan *small sided games* dimana peraturan permainan ini dapat dirubah sesuai kesepakatan kedua tim yang bermain pada waktu itu. *Small sided games* adalah suatu permainan sepakbola dari segi kecil yang tidak membutuhkan lapangan yang terlalu lebar dan bisa dimainkan dilapangan tertutup maupun lapangan terbuka, permainan ini juga membutuhkan konsentrasi tinggi karena dalam permainan ini terdapat berbagai macam versi, tergantung kedua tim ingin menggunakan versi yang mana, sehingga dalam permainan ini benar-benar membutuhkan daya pemikiran yang tinggi, apa lagi saat dimainkan dilapangan yang berukuran kecil. *Small sided games* yaitu menumbuhkan suatu keceriaan bagi pengguna permainan ini, dari kata lain *small sided games* dapat digunakan saat proses pembelajaran dan melatih peserta didik terus aktif bergerak, tujuan permainan ini juga membutuhkan keakuratan umpan dan kemampuan menghentikan bola yang baik, sehingga pada waktu permainan ini dimainkan pemain dapat merasakan permainan sepakbola sesungguhnya. Dari pengolahan data yang diperoleh terdapat nilai motivasi dengan rata-rata (*mean*) dari kelompok eksperimen saat melakukan *pretest* sebesar 142,18 dan mengalami peningkatan sebesar 12,31% menjadi 159,69. Sedangkan dari kelompok kontrol dengan nilai rata-rata (*mean*) 153,32 dan terjadi penurunan sebesar -1,30% menjadi 151,32. Dapat diketahui dari variabel motivasi terjadi perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol saat pembelajaran *small sided games*.

Kata Kunci: *Small Sided Games*, Sepakbola, Motivasi

Abstract

Small *Small sided games* are a game that is similar to football in general, which distinguishes the two games, namely the size of the field and also the rules of the game. real football games with rules that have been made in such a way and cannot be changed, while *small sided games* where the rules of this game can be changed according to the agreement of the two teams who played at that time. *Small sided games* are small football games that do not require a field that is too wide and can be played in a closed field or open field, this game also requires high concentration because in this game there are various versions, depending on which team wants to use which version, so that in this game really requires high thinking power, especially when played in a small field. *small sided games* is to grow a joy for users of this game, in other words *small sided games* can be used during the learning process and train students to continue to move actively, the purpose of this game also requires the accuracy of bait and the ability to stop the ball is good, so that during this game played players can feel the real soccer game. From the processing of the data obtained there are motivational values with the mean (*mean*) of the experimental group when performing the *pretest* of 142.18 and an increase of 12.31% to 159.69. Whereas from the control group with an average value (*mean*) 153.32 and a decrease of -1.30% to 151.32. It can be seen from the motivational variables that there were significant differences between the experimental group and the control group during *small sided games*.

Keywords: *Small Sided Games*, Football, Motivation.

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang diminati oleh berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, dewasa, maupun yang sudah berusia lanjut. Hal ini tidak

mengherankan lagi jika sejak dulu satuan pendidikan menerapkan materi yang berkaitan dengan olahraga. Olahraga merupakan komponen yang penting karena

dengan berolahraga badan tidak mudah lemah, atau terserang penyakit. Olahraga juga harus diperkenalkan sejak dini bahkan harus dilakukan oleh anak-anak agar mereka terbiasa untuk bergerak. Pada umumnya dari segi kalangan remaja ke bawah, bergerak adalah kegiatan yang wajib bagi mereka, ada pula mereka yang tidak merasa bahwa dirinya bergerak secara berlebihan karena merasa senang dengan melakukan kegiatan yang disukainya. Hal ini secara tidak langsung mereka sudah melakukan olahraga namun tidak tahu kapasitas di dalam tubuhnya sehingga dapat menyebabkan cedera. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 Bab 1 pasal 1 No. 11, yang berbunyi: "Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani". Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan suatu proses pada jenjang pendidikan. Artinya pendidikan jasmani bukan sebagai pelengkap pada suatu jenjang pendidikan, akan tetapi pada dasarnya merupakan pendidikan yang dapat mengaktualisasikan seluruh potensi yang dimiliki manusia berupa sikap, karya dan hasil yang diberi bentuk, isi, dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan (Mochamad Ridwan, Gatot Darmawan & Nanang Indarsa 2017). Pendidikan masa kini lebih cenderung memiliki sifat kurang disiplin dalam hal pembelajaran dan juga dalam hal kehadiran, peserta didik dimanjakan dengan teknologi yang sekarang sudah menjadi hal wajib untuk dibawa kemana-mana, sehingga peserta didik sekarang ini, lupa akan pentingnya proses belajar. Mereka (peserta didik) kebanyakan tidak bisa memanfaatkan teknologi yang berkembang pada saat ini, mereka lebih senang bermain dengan tampilan teknologi yang canggih dan bermain *game* sehingga lupa akan kewajibannya untuk belajar. Banyak peserta didik yang salah menggunakan teknologi untuk melakukan kecurangan seperti membuka HP (*handphone*) pada saat ujian, hal ini dilarang karena guru tidak bisa mengukur kemampuan peserta didik yang awalnya dianggap jujur dalam mengerjakan soal-soal. "The advent of the Internet world-wide web more recently with advanced technologies such as mobile, sensor and location technologies have changed the way people interact with each other", "Munculnya web internet di seluruh dunia baru-baru ini dengan teknologi canggih seperti teknologi seluler, sensor, dan lokasi telah mengubah cara orang berinteraksi satu sama lain". (Kinshuk, Hui-Wen Huang, Demetrios Sampson and Nian-Shing Chen 2013). Pada kenyataannya di lapangan tidak seperti itu, keadaan lapangan yang berada di SMAN 11 Surabaya tidak

seperti halnya lapangan sepak bola pada umumnya, keadaan lapangan yang tidak terlalu besar dan hanya lapangan tersebut yang sering digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar pendidikan jasmani, lapangan yang dimaksud yaitu lapangan basket, lapangan ini sering dipergunakan dalam materi yang diluar cabang olahraga basket, seperti voli dan sepak bola. Pada saat musim hujan, lapangan tersebut sering diguyur hujan dan proses pembelajaran sering terhenti, begitupun sebaliknya jika musim kemarau tiba, peserta didik sering mengalami dehidrasi yang disebabkan panasnya cuaca, pembelajaran yang diberikan di sekolah tersebut melainkan materi futsal, sedangkan kompetensi dasarnya yaitu sepak bola, akibatnya peserta didik mengeluh dan tidak termotivasi untuk belajar tentang mata pelajaran PJOK. Dengan keterbatasan lapangan yang ada di SMAN 11 Surabaya, permasalahan yang terjadi di atas, dibutuhkan suatu upaya pemecahan agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan. Salah satu caranya adalah mempraktikkan suatu model yang sesuai dengan keadaan dan situasi sekolah, yaitu model *small side games*. Wasit sering dirugikan dan dianggap tidak adil dalam memimpin suatu pertandingan, dengan adanya masalah ini, FIFA (*Federation Of International Football Association*) menambahkan wasit pembantu yang berposisi di pinggir gawang dengan tujuan melihat bola sudah melewati garis gawang atau belum, jadi dalam era sepak bola sekarang dapat dikatakan luar biasa, satu persatu permasalahan yang tumbuh di dalam olahraga sepak bola langsung diberikan solusi agar tidak terjadi lagi kesalahan yang terdahulu. "The football industry occupies large share in the physical industry, and it includes the football-in-itself industry, the peripheral industry, the agency industry, and the industrial consumers, and the football-in-itself industry is mainly embodied in entrance ticket, ad, TV broadcasting right, license and marketing of the products with the club mark, professional footballers' deal, and football lottery, and the peripheral industry and the football agency industry mainly include the manufacturing of football equipments, and the building of football field". Industri sepakbola menempati pangsa besar dalam industri fisik, dan ini mencakup industri sepak bola sendiri, industri perifer, industri keagenan, dan konsumen industri, dan industri sepak bola itu sendiri terutama diwujudkan dalam tiket masuk, iklan, hak penyiaran TV, lisensi dan pemasaran produk dengan tanda klub, kesepakatan pemain profesional, dan undian sepak bola, dan industri perifer dan industri agen sepak bola terutama mencakup pembuatan peralatan sepak bola, dan pembangunan lapangan sepak bola. (Hongquan Li, Houzhong Jin & Guoying Yuan 2011). *Small sided games* adalah permainan sepak bola kecil, tidak membutuhkan pemain yang banyak, karena permainan ini

dibuat untuk menyiasati saat tidak ada lapangan yang sesuai standar, “*Each participant performed in four different SSGs formats: 3 vs. 3 MM with and without goals and 3 vs. 3 NMM with and without goals. Each SSG lasted 3 x 4 minutes interspersed with 4 minutes passive recovery. The percentage heart rate reserve (%HRreserve) was recorded continuously during SSG and session-rating of perceived exertion (session-RPE) after the SSG*”,” Setiap peserta tampil dalam empat format SSG yang berbeda: 3 vs 3 MM dengan dan tanpa gol dan 3 lawan 3 NMM dengan dan tanpa gol. Setiap SSG berlangsung 3 x 4 menit diselingi dengan 4 menit pemulihan pasif. Cadangan persentase denyut jantung (% HRreserve) dicatat secara terus menerus selama SSG dan penilaian sesi penguasaan tenaga (session-RPE) setelah SSG. (Jake K. Ngo, Man-Chung Tsui, Andrew W. Smith, Christopher Carling, Gar-Sun Chan and Del P. Wong 2012). Motivasi adalah dorongan dimana peserta didik harus fokus dalam menanggapi intruksi dari guru, sebagai guru diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan berolahraga, contoh kecilnya yaitu dengan ikut dalam mata pelajaran penjas. Peserta didik memiliki karakter yang beraneka ragam, dengan adanya motivasi dari guru tersebut peserta didik dapat disatukan dan dibimbing dalam satu mata pelajaran penjas. Dalam diri seseorang motivasi ada dua macam yaitu ekstrinsik dan intrinsik “*The result of this research, there are meaningful difference in intrinsic motivation between learners who use games on the higher level of activity and learners on the lower level of activity in game-based learning*”, “Hasil dari penelitian ini, ada perbedaan yang berarti dalam motivasi intrinsik antara peserta didik yang menggunakan permainan pada tingkat aktivitas yang lebih tinggi dan peserta didik pada tingkat yang lebih rendah dari aktivitas dalam pembelajaran berbasis permainan”. (Hyungsung Park 2012). Adapun pengaruh yang terjadi kenapa peserta didik banyak mengeluh saat mengikuti mata pelajaran penjas, yaitu dengan cuaca yang ekstrim (panas) dan jadwal mata pelajaran pada saat siang hari. Untuk mengatasi hal tersebut guru dapat memotivasi peserta didik agar dapat berkenan untuk mengikuti mata pelajaran penjas. **Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh *small sided games* terhadap motivasi pada pembelajaran sepakbola”.**

METODE

Jenis penelitian ini yaitu peneliti akan membuat rancangan penelitian. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan pendekatan kuantitatif. peneliti akan menggunakan <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>

desain penelitian yaitu *Randomized Pretest Posttest Countrol Group Design*.

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan dengan durasi 2x45 menit tiap pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Surabaya, yang beralamat di Jl. Perumnas Tandes I, Desa/kelurahan Manukan Kulon, Kecamatan Tandes, Kota Surabaya , Jawa Timur.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Negeri 11 Surabaya yang berjumlah 322 peserta didik, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas yang menjadi sampel akan dilakukan secara undian sesuai instruksi. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen kelas XI IPA 6 dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 peserta didik. Instrumen penelitian ini menggunakan tes yaitu: Angket Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Sepakbola

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu selama 4 (empat) kali pertemuan. Pertemuan pertama akan dilakukan *pre-test*, pertemuan ke 2 dan ke 3 akan dilaksanakan *treatment*, dan pertemuan terakhir akan dilaksanakan *post-test*. Dalam rencana penelitian ini akan dibantu oleh :

1. Akbar Karunia Putra: Mahasiswa Pendidikan Olahraga FIO Unesa angkatan 2015, yang bertugas sebagai perlengkapan dan pengawas lapangan
2. Vivi Foni Desi N.: Mahasiswa Pendidikan Olahraga FIO Unesa angkatan 2015, yang bertugas sebagai dokumentasi.
3. Pingky Veren H. : Mahasiswa Pendidikan Olahraga FIO Unesa angkatan 2015, yang bertugas sebagai pengawas waktu.
4. Rahma Al Adha N: Mahasiswa Pendidikan Olahraga FIO Unesa angkatan 2015, yang bertugas sebagai pencatat hasil.

1. Teknik Analisis Data

- a. Rata-rata atau (*Mean*)
Menggunakan rumus dari aplikasi SPSS versi.25
- b. Standar Deviasi
Menggunakan rumus dari aplikasi SPSS versi.25
- c. Varian
Menggunakan rumus dari aplikasi SPSS versi.25
- d. Uji Normalitas
Menggunakan rumus dari aplikasi SPSS versi.25
- e. Uji Beda (Uji-T)
Menggunakan rumus dari aplikasi SPSS versi.25
- f. Peningkatan

Untuk mengetahui besarnya pengaruh pre-test dengan post-test, dan untuk mengetahui

pengaruhnya maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan} = \frac{MD}{M_{pre}} \times 100\%$$

M_{pre}

Keterangan :

M_D : Nilai rata-rata beda

M_{pre} : Nilai rata-rata pre-test

(Maksum, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data akan disajikan berupa data yang telah diperoleh dari hasil penelitian tentang motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran sepakbola pada peserta didik kelas XI MIPA 6 di SMA Negeri 11 Surabaya berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen. Berikut adalah hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini :

Tabel 1 Distribusi Data Motivasi *Small Sided Games* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Variabel	Kelompok	N	Tes	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Motivasi	Eksperimen	33	Pre	142.18	390.81	19.83	97.00	179.00
	Eksperimen	33	Post	159.69	667.25	25.21	105.00	227.00
Motivasi	Kontrol	31	Pre	153.32	278.09	16.67	121.00	188.00
	Kontrol	31	Post	151.32	334.15	18.28	124.00	197.00

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *pretest* motivasi *small Side games* kelompok eksperimen, yaitu:

1. Pada ranah motivasi kelompok *pretest* eksperimen memiliki nilai mean sebesar 142.18, nilai varian sebesar 390.81, nilai *standar deviasi* 19.83, nilai paling rendah sebesar 97.00 dan nilai paling tinggi sebesar 179.00.
2. Pada ranah motivasi kelompok *posttest* eksperimen memiliki nilai mean sebesar 159.69, nilai varian sebesar 667.25, nilai *standar deviasi* 25.21, nilai

paling rendah sebesar 105.00 dan nilai paling tinggi sebesar 227.00.

3. Pada ranah motivasi kelompok *pretest* kontrol memiliki nilai mean sebesar 153.32, nilai varian sebesar 278.09, nilai *standar deviasi* 16.67, nilai paling rendah sebesar 121.00 dan nilai paling tinggi sebesar 188.00.
4. Pada ranah motivasi kelompok *posttest* kontrol memiliki nilai mean sebesar 151.32, nilai varian sebesar 334.15, nilai *standar deviasi* 18.28, nilai paling rendah sebesar 124.00 dan nilai paling tinggi sebesar 197.00.

Tabel 2 Uji Normalitas Distribusi Data *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.

Variabel	Kelompok	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Motivasi	Eksperimen	Pre	0,140	0,099	Normal
		Post	0,073	0,200	Normal
	Kontrol	Pre	0,089	0,200	Normal
		Post	0,106	0,200	Normal

Dari tabel 2 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (kolmogorov-Smirnov) dan signifikan dari data dan signifikan dari data *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwasanya data distribusi yang terdapat dari tabel motivasi yaitu menyatakan normal semua. Dikarenakan data lebih besar dari nilai 0,05 sehingga diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti data berdistribusi normal.

Tabel 3 Uji Beda Dan Peningkatan Distribusi Data *Pretest Posttest* Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.

Variabel	Kelompok	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	T	Sig
Motivasi	Eksperimen	Pre	142,18	17,51	12,31 %	3,21	0,003
		Post	159,69				
	Kontrol	Pre	153,32	-2	-1,30 %	-424	0,675
		Post	151,32				

Dari uji beda distribusi data normal maka menggunakan parametrik test (paired sample test).

Variabel motivasi kelompok eksperimen memiliki rata - rata pretest 142,18 dan posttest 159,69 dengan selisih 17,51 sehingga memiliki peningkatan sebesar 12,31%, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata pretest 153,32 dan posttest 151,32 dengan selisih -2 sehingga menghasilkan nilai -1,30%.

PEMBAHASAN

Small sided games didesain sedemikian rupa sama dengan permainan sepak bola sesungguhnya. Dimana peserta didik dituntut dapat melaksanakan tugas gerak yang sebelumnya diberikan atau dijelaskan oleh guru. Peserta didik diharapkan bisa mengambil keputusan secara cepat dan tepat, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam *Dribbling* sepakbola. Pembelajaran *small sided games* dapat dilaksakan diberbagai tempat. *Small sided games* tidak memerlukan tempat yang luas dan dapat dilaksanakan ditempat outdoor dan indor. Permainan ini diharapkan mampu membuat peserta didik semakin cepat dalam bereaksi, contohnya pada saat rekan satu tim memberikan umpan bola peserta didik harus cepat merespon bola yang diberikan rekan tersebut dan memberikan umpan lagi kepada rekan satu tim. Karena dalam area lapangan yang kecil maka ruang gerak semakin sempit. Dari distribusi data motivasi *small sided games* pretest kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 142.18 dengan standar deviasi sebesar 19.83 sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 153.32 dengan standar deviasi sebesar 16.67. Dari data *posttest* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 159.69 dengan standar deviasi 25.21, sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 151.32 dengan standar deviasi sebesar 18.28. Sedangkan untuk normalitas *pretest* kelompok eksperimen dengan nilai Z sebesar 0,140, nilai Sig sebesar 0,009 dari data *posttest* mendapatkan nilai Z sebesar 0,073, nilai Sig sebesar 0,200. Untuk data *pretest* kelompok kontrol diperoleh nilai Z 0,089, nilai Sig 0,106 dan untuk data *posttest* nilai Z 0,200, nilai Sig 0,200. Dengan kesimpulan data normal dikarenakan nilai Sig > 0,05. Tabel 4.3 Uji Beda Distribusi Data Pretest Dan Posttest Kelompok Eksperimen Dan Kontrol memperoleh nilai sebagai berikut : Kelompok eksperimen Pretest dan Posttest: Nilai selisih 17,51, nilai peningkatan 12,31%, nilai T 3,211 dan nilai Sig 0,003. Kelompok kontrol Pretest dan Posttest: Nilai selisih -2, nilai peningkatan -1,30%, nilai T -424, nilai Sig 0,675.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang telah diolah dari bab IV dapat dijabarkan sebagai berikut: Sesuai dengan data yang diperoleh dan diolah menggunakan aplikasi komputer *Statistical Product and Service Version 20*, diketahui adanya pengaruh *small sided games* terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola. Dibuktikan bahwa nilai T sebesar 3.211 dengan nilai sig $0,003 < 0,05$.

Saran

Adapun saran-saran yang sesuai hasil penelitian yang dapat diuraikan dibawah ini:

- Bagi Guru
Menambah wawasan cara pengajaran baru yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran saat terjadi permasalahan yang sama seperti yang dialami oleh peneliti.
- Bagi peserta didik
Dapat menambah pengembangan tentang sepak bola yang berkualitas dan termotivasi untuk terus mengikuti pembelajaran sepakbola.
- Bagi sekolah
Memberikan referensi agar proses pembelajaran terus berkembang.
- Bagi peneliti
Memberikan produk baru mengenai pembelajaran yang telah diteliti dan terbukti ada peningkatan saat model *small sided games* diberikan untuk proses pembelajaran di SMAN 11 Surabaya. Dan untuk peneliti selanjutnya agar penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan metode yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Kinshuk. Huang, Hui-Wen. Sampson, Demetrios. Chen, Nian-Shing. 2013. "Trends in Educational Technology through the Lens of the Highly Cited Articles Published in the Journal of Educational Technology and Society" https://www.jets.net/ETS/journals/16_2/2_.pdf (diakses pada tanggal 3 juni 2018)
- Li, Hongquan. Jin, Houzhong & Yuan, Guoying. 2011. Journal of Sustainable Development "Comparative Studies of the Football Industries in China and Britain" <https://www.google.com/search?q=jurnal+internasional+histori+football+filety%3Apdf&ie=utf-8&oe=utf-8> (diakses pada tanggal 20 maret 2018)
- Maksum. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

- Ngo, K, Jake. Tsui, Man-Chung. Smith, W, Andrew. Carling, Christopher. Chan, Gar-Sun and Wong, P, Del. 2012. Journal of Sports Science and Medicine "The effects of man-marking on work intensity in small-sided soccer games" [https://www. Google .com/ search?q=jurnal +interasional +small +sided+games +filetype %3Apdf&ie=utf-8&oe=utf-8](https://www.Google.com/search?q=jurnal+interasional+small+sided+games+filetype%3Apdf&ie=utf-8&oe=utf-8) (diakses pada tanggal 20 maret 2018)
- Park, Hyungsung. 2012. International Journal of Grid and Distributed Computing. *Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game* volume 5. <https://www.google.com/search?q=jurnal+internasional+motivasion+filetype%3Apdf&ie=utf-8&oe=utf-8> (diakses pada tanggal 20 maret 2018)
- Ridwan, M., Darmawan, G., & Indiarso, N. (2017). UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN KETERAMPILAN PASSING PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN TAKTIS. *BRAVO'S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, 5(1).
UU No 3 Tahun 2005 <http://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/45.pdf> (diakses pada tanggal 27 maret 2018).

